

9.4.2025

# eFutureday 2025

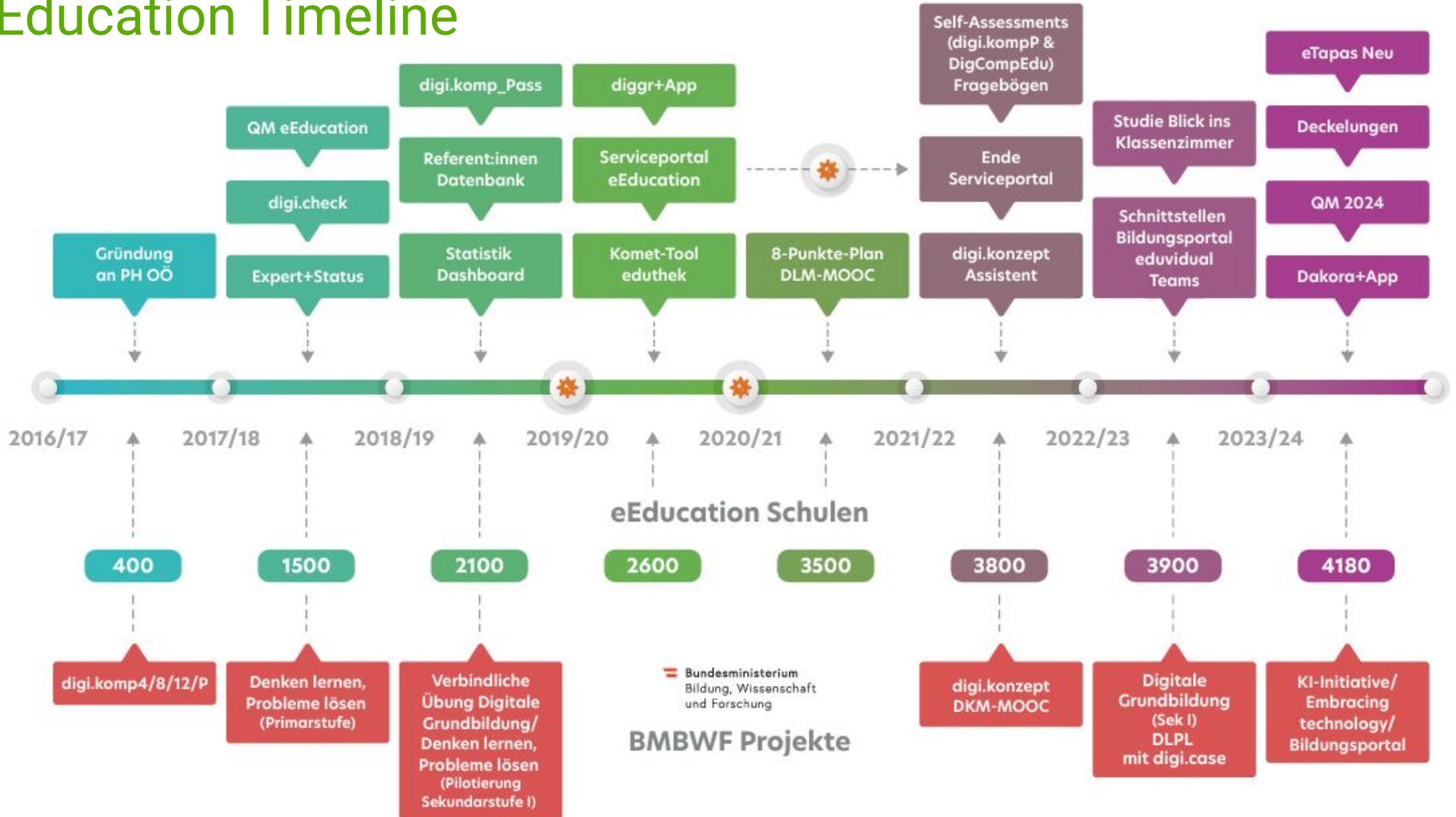
Lernen. Neu gedacht.  
Das eEducation-Update

**Andreas Riepl**

Leitung eEducation Austria

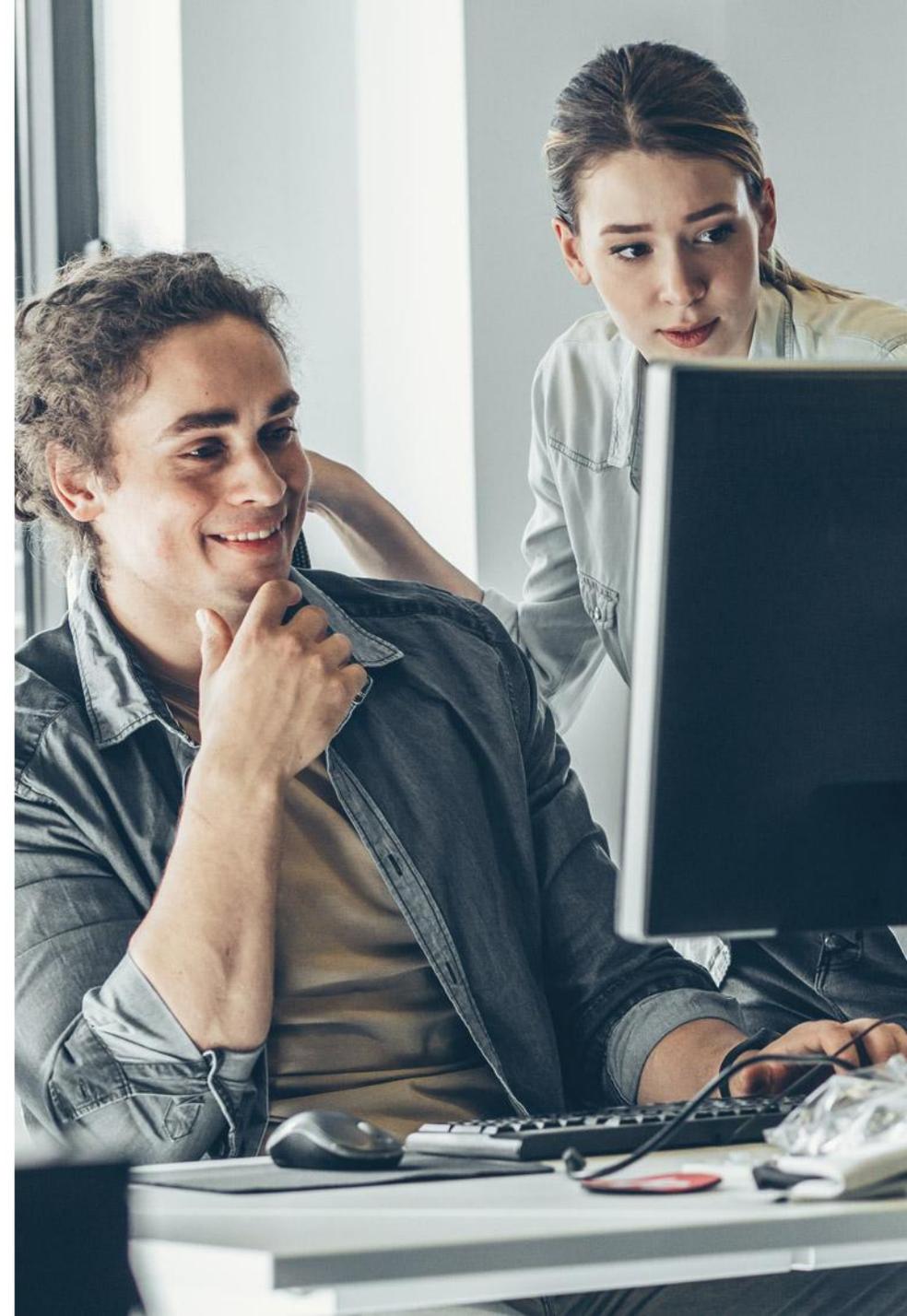


# eEducation Timeline



# Aktuelles

Infos aus dem Kompetenzzentrum



# Entwicklungen

- KI-Badge/Medienpädagogik-Badge
- Überarbeitung der Aktivitäten/Badges
- digi.konzept-Assistent Funktionserweiterungen
- Verknüpfung von Badge-Aktivitäten mit Schulentwicklungs-Maßnahmen
- Team-Ergänzung: Schulentwicklungs-Berater:innen seit Herbst

# eEducation Badges

Medienpädagogik und KI

 Bundesministerium  
Bildung



# Überarbeitete eEducation Aktivitäten

| Einsatz digitaler Medien im Unterricht                           |   | Punkte | einmal pro Schuljahr                   | mehrmals pro Schuljahr                                       | Deckelung (max. Punkte) |
|--|---|--------|--|--|-------------------------|
| 1  | Schulweite Nutzung einer Lernplattform  | 10     | pro Klasse 2 Punkte, maximal 10 Punkte |  | 10                      |
| 2  | Schulweite Nutzung einer fachdidaktischen Software während des gesamten Schuljahres   | 20     | pro Klasse 5 Punkte, maximal 20 Punkte |  | 20                      |
| 3  | Einsatz eines digi.komp-Beispiels und/oder eines eTapas   | 4      |  | pro Beispiel   | 40                      |
| 4  | Absolvierung des digi.checks4 oder 8 durch mindestens 50% aller Schüler:innen einer Klasse  | 5      |  | pro Klasse   |                         |
| 5  | Anbieten einer IT-Zertifikatsprüfung  | 5      |  | pro bei Prüfung<br>angebotenen Modul 5<br>Punkte, maximal 30 | 30                      |
| <b>Medienpädagogik</b>   |   |        | einmal pro Schuljahr                   | mehrmals pro Schuljahr                                       |                         |
| 6  | Kontinuierliche Medienarbeit der Schüler:innen  | 15     | pro Medium                             |  | 45                      |
| 7  | Punktuelle Medienarbeit der Schüler:innen   | 5      | pro Projekt                            |  | 20                      |
| 8  | Aufgreifen aktuell relevanter Themen der Pop-/Jugend- und Kinderkulturen  | 2      | pro Thema                              |  | 20                      |
| 9  | Ästhetische Ebene der Medienrezeption und -produktion wird im Unterricht fokussiert   | 2      | pro Thema                              |  | 20                      |
| 10   | Gesellschaftliche Aspekte der Medienrezeption und -produktion werden im Unterricht analysiert und reflektiert   | 2      | pro Thema                              |  | 20                      |
| 11   | Einreichen einzelner medienpädagogischer Unterrichtsprojekte bei Wettbewerben   | 15     | pro Einreichung                        |  | 45                      |
| 12   | Öffentliche Präsentation von medienpädagogischen Unterrichtsprojekten (in Präsenz)  | 20     | pro Veranstaltung                      |  | 40                      |
| 13   | Öffentliche Präsentation von medienpädagogischen Unterrichtsprojekten (online)  | 5      | pro Veröffentlichung                   |  | 20                      |
| 14   | Medienpädagogische Kooperationsprojekte mit externen Expert:innen   | 10     | pro Projekt                            |  | 40                      |
| <b>Entwickeln und Erproben digitaler Lernsequenzen</b>           |   |        | einmal pro Schuljahr                   | mehrmals pro Schuljahr                                       |                         |
| 15   | Erstellung oder Überarbeitung eines eTapas oder digikomp-Beispiels  | 20     |  | pro Erstellung   |                         |
| 16   | Erproben eines eTapas oder digikomp-Beispiels mit Feedback  | 5      |  | pro Erprobung  |                         |
| <b>Einsatz innovativer Lerntechnologien</b>                      |   |        | einmal pro Schuljahr                   | mehrmals pro Schuljahr                                       |                         |
| 17   | Einsatz innovativer Lerntechnologie   | 5      | 5 Punkte maximal 40                    |  | 40                      |
| <b>Einsatz handlungsorientierter und inklusiver Lehrmethoden</b> |   |        | einmal pro Schuljahr                   | mehrmals pro Schuljahr                                       |                         |
| 18   | Einsatz handlungsorientierter Lehrmethoden  | 10     | 10 Punkte maximal 40                   |  | 40                      |
| 19   | Aktivität zur methodischen Ausrichtung des digitalen und informatischen Unterrichts auf die Prinzipien der Gleichstellung und der Geschlechterpädagogik | 5      |  | pro Aktivität  |                         |

# Überarbeitete eEducation Aktivitäten

| Schulübergreifende Kooperation  |  |    | einmal pro Schuljahr      | mehrmals pro Schuljahr               |    |
|---|--|----|---------------------------|--------------------------------------|----|
| 20  | Durchgeführte Aktivität mit einer Partnerschule (für beide Schulen)  | 10 |                           | pro Aktivität                        |    |
| 21  | Teilnahme an SCHÜLF einer Partnerschule  | 5  |                           | pro SCHÜLF                           |    |
| 22  | Organisation und Durchführung einer SCHÜLF mit Partnerschule(n)  | 10 |                           | pro SCHÜLF                           |    |
| 23  | Anwerben einer neuen eEducation-Austria-Member.Schule  | 10 |                           | pro Werbung                          |    |
| Schulentwicklung  |  |    | einmal pro Schuljahr      | mehrmals pro Schuljahr               |    |
| 24  | Schaffung eines schulautonomen Informatik- bzw. Medienswerpunkts (mindestens 2, maximal 6 Wochenstunden pro Schultyp)                        | 6  | pro Wochenstunde 3 Punkte |                                      | 18 |
| 25  | Anbieten einer Unverbindlichen Übung/eines Freigegegenstandes zu einem Thema der digitalen Welt bzw. der Medienbildung                       | 10 |                           | pro Fach                             |    |
| 26  | Erstellung/Überarbeitung eines Digitalisierungskonzepts (digi.konzept-Assistent)   | 20 |                           |                                      |    |
| 27  | Integration des Digitalisierungskonzepts in den Schulentwicklungsplan (QMS)  | 20 |                           |                                      |    |
| 28  | Ausrichtung einer pädagogischen Konferenz zu digital-unterstützter Fachdidaktik bzw. Medienbildung   | 10 |                           | pro Konferenz                        |    |
| 29  | Abhaltung einer SCHILF für den Lehrkörper  | 10 |                           | pro SCHILF                           |    |
| 30  | Teilnahme an nationalen/internationalen Veranstaltungen/Tagungen   | 10 |                           | pro Veranstaltung                    |    |
| 31  | Organisation einer Info-Veranstaltung für Eltern   | 10 |                           | pro Veranstaltung                    |    |
| 32  | Aktivität zur Förderung von Gleichstellung und Geschlechterpädagogik im Zusammenhang mit dem Erwerb von digitalen/informatischen Kompetenzen | 10 |                           | pro Veranstaltung bzw. pro Aktivität |    |
| Erwerb digitaler Kompetenzen  |  |    | einmal pro Schuljahr      | mehrmals pro Schuljahr               |    |
| 33  | Maßnahme, um Junglehrer:innen im ersten Dienstjahr digital fit zu machen   | 10 |                           |                                      |    |
| 34  | Teilnahme an mehrtägigen (Online-)Fortbildungs-Veranstaltungen   | 10 |                           | pro Veranstaltung und Lehrperson     | 60 |
| 35  | Teilnahme an komprimierten (Online-)Fortbildungs-Veranstaltungen   | 3  |                           | pro Veranstaltung und Lehrperson     | 60 |
| 36  | Absolvierung des digitalen Kompetenzchecks digi.checkP durch Lehrpersonen  | 2  |                           | Pro Person 2 Punkte, maximal 10      | 10 |
| 37  | Zusatzqualifikation mit Zertifikat für Lehrpersonen  | 5  |                           | pro Zertifikat und Lehrperson        | 40 |
| Aktive Verbreitung digital-unterstützten Unterrichts im Bildungsbereich |  |    | einmal pro Schuljahr      | mehrmals pro Schuljahr               |    |
| 38  | Berichterstattung über digital-unterstützten Unterricht in sozialen Medien und im Internet   | 3  |                           | pro Bericht                          |    |
| 39  | Angehörige der Schule referieren bei nationalen oder internationalen Tagungen zu digital-unterstütztem Unterricht                            | 10 |                           |                                      |    |
| 40  | Veranstalten eines regionalen/nationalen/internationalen Netzwerktreffens im Bereich IT/digital-unterstützter Fachdidaktik                   | 20 |                           |                                      | 20 |
| 41  | Teilnahme an nationalen/internationalen Wettbewerben im Bereich IT/digital-unterstützter Fachdidaktik  | 10 |                           | pro Klasse und Wettbewerb            |    |
| 42  | Teilnahme an Landesnetzwerktreffen mit Direktor:innen und Schulkoordinator:innen   | 10 |                           | pro Person und Treffen               |    |

# Überarbeitete eEducation Aktivitäten

| KI - Künstliche Intelligenz |   |    | einmal pro<br>Schuljahr | mehrmals pro<br>Schuljahr                                       |    |
|-----------------------------|---|----|-------------------------|---|----|
| 43                          | KI-Integration (direkte Aktivität zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz im Unterricht)                                  | 10 |                         |   | 20 |
| Sonderbadge                 |   |    | einmal pro<br>Schuljahr | mehrmals pro<br>Schuljahr                                       |    |
| 44                          | Öffentliche Veranstaltung zur Darstellung und Kommunikation der eigenen Leistungen im Bereich eEducation                  | 0  |                         | nach Absprache mit den zuständigen Bundesland-Koordinator:innen |    |
| 45                          | Open Badge (Aktivität zur digital-unterstützten Fachdidaktik, die nicht in der Liste erscheint und selbst definiert wird) | 0  |                         |   |    |
| 46                          | Integration des Bildungsportals in den Schulalltag  | 60 |                         |   |    |

|   |   |    |
|---|---|----|
| Kontinuierliche Medienarbeit der Schüler/innen  |   |    |
| >   | ZB.: Online Schüler/innenzeitung, Podcasts/Schulradio, Schulwebsite wird von SuS-Redaktionsteam bespielt  |    |
| Punktuelle Medienarbeit der Schüler/innen   |   |    |
| >   | ZB.: SuS-Take Overs der schulischen Social Media Kanäle; Schulveranstaltungen, Sportwoche, Sprachreisen, usw. werden von SuS dokumentiert/aufbereitet   |    |
| Einsatz handlungsorientierter Lehrmethoden  |   |    |
| >   | SuS können frei gestalten, praktische Gestaltung von/durch/mit Medien und Kolaboration steht im Fokus, ...  |    |
| Aufgreifen aktuell relevanter Themen der Pop-/Jugendkulturen                                    |   |    |
| >   | ZB.: Social Media (Tik Tok, Snapchat, Instagram,...),   |    |
| Ästhetische Ebene der Medienrezeption und -produktion wird im Unterricht fokussiert             |   | 5  |
| >   | Mögliche Inhalte: Filmbildung, ästhetische Bildung (Analyse und Reflexion der gestalteten digitalen Umwelt), ästhetische Medienpraxis (Grundlagen ästhetischer Gestaltung in unterschiedlichen Medien, Design), medial vermittelte Kommunikation (Werbebotschaften, Manipulation - the medium is the message), uvm. |    |
| Gesellschaftliche Aspekte der Medienrezeption und -produktion werden analysiert und reflektiert |   | 5  |
| >   | ZB. Fake News, Desinformation, Medienethik, digital bias,   |    |
| Einreichen einzelner Unterrichtsprojekte bei Wettbewerben                                       |   | 15 |
| >   | ZB. Prix Ars Electronica (u19 create your world); Klasse! Lernen. Wir sind digital; ...   |    |
| Öffentliche Präsentation von Unterrichtsprojekten   |   | 20 |



# Medien- pädagogik Badge



# MEDIENKOMPETENZ (Baacke, 1995)

- **Kompetenz** ist die Fähigkeit, Wissen, Fertigkeiten und Haltungen in unterschiedlichen Kontexten **selbstgesteuert** anzuwenden (ganzheitliches Konzept)
- **Multidimensional:** Kritik, Kunde, Nutzung, Gestaltung
- **Iterativ/Dynamisch:** jede Interaktion mit Medien verändert die Ausgestaltung der Kompetenz

eduvidual.at    Überblick    Ressourcenkatalog

Raum sein, ansonsten entsteht ein **unruhiges Bild** und wir erwarten, dass etwas hinter oder neben der Person erscheint, um den leeren Raum zu füllen.



Medienbildung: Storytelling / Zur Idee kommen / ÜBUNG: Eine einfache Geschichte erzählen

**ÜBUNG: Eine einfache Geschichte erzählen**

ÜBUNG: Eine einfache Geschichte erzählen

Kombiniere die Figuren und Ereignisse in der richtigen Reihenfolge, um folgende Story dramaturgisch sinnvoll erzählen.

**QUALITÄTSKRITERIEN für betreuende Lehrpersonen**

Die Bildgestaltung bietet ein hohes Maß an Gestaltungsfreiheit und ist eine der wichtigsten Instrumente, um den Blick der Zuseherin oder des Zusehers zu lenken. Hier sowie in vielen anderen Bereichen muss bei der Beurteilung die **Gestaltungsabsicht**, vor allem im Sinne des **Visuellen Storytellings** berücksichtigt werden! Es gibt dennoch einige Kriterien, nach denen die Bildgestaltung objektiv beurteilt werden kann:

**Die Schülerinnen oder der Schüler...**

- achtet auf einen harmonischen **Bildaufbau** und wenden bewusst Kompositionsregeln an, um ihre Bildgestaltung zu optimieren.
- setzt Bildaufbau gezielt ein, um den **Fokus auf das Motiv** zu lenken.
- setzt **Einstellungsgrößen gezielt** als narratives Element ein.
- erkennt unbeabsichtigte **Achsensprünge** und vermeidet diese, um die räumliche Orientierung der Zuschauer zu erhalten.
- achtet auf einen ausgewogenen **Noseroom** und **Headroom**, um eine harmonische Bildgestaltung zu gewährleisten und Figuren oder Objekte im Bild dynamisch zu platzieren.

# ONLINE KURSMODULE

## eduvidual.at / eduthek

### 3 Kursmodule

- Storytelling – 7 Lektionen, ca. 5 UE
- Video und Film – 12 Lektionen, ca. 8 UE
- Audio – ab Mai

# eduthek neu

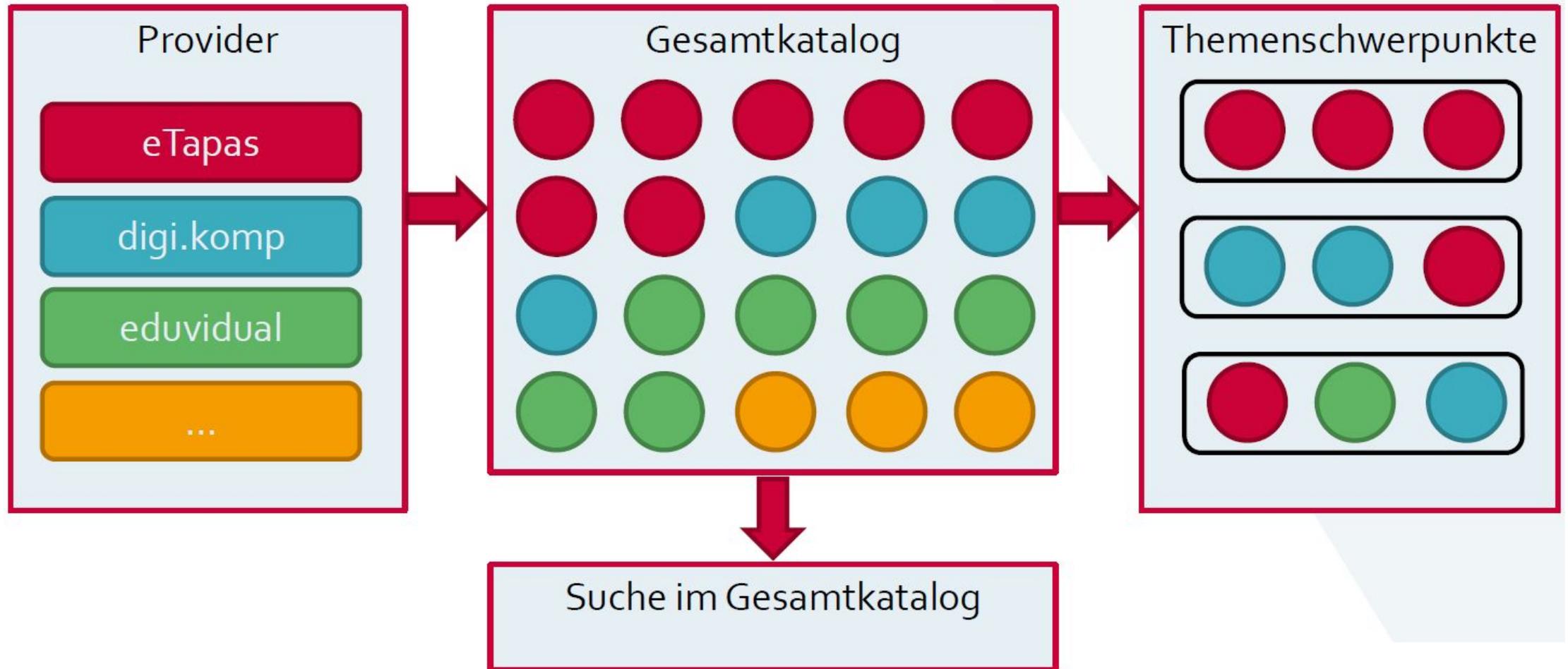
Qualitative Materialien für den Unterricht



# eduthek Neuausrichtung

- **Inhaltliche Neuausrichtung der eduthek**
  - ◆ Didaktisierte Lernszenarien (Lernen mit/ohne Begleitung)
  - ◆ Materialien (Unterrichtsvorbereitung)
  - ◆ Themenschwerpunkte (Aktuelles / Querschnittsmaterie)
  
- **Stärkere Verschränkung mit eEducation Austria**
  - ◆ Einbindung der Community zur Erstellung von OER
  - ◆ Vermehrt Lehrer:innen als Autor:innen (eTapas)
  - ◆ Hochladen von neuen Lernszenarien über eEducation

# eduthek Neuausrichtung



# eduthek Neuausrichtung

 Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung

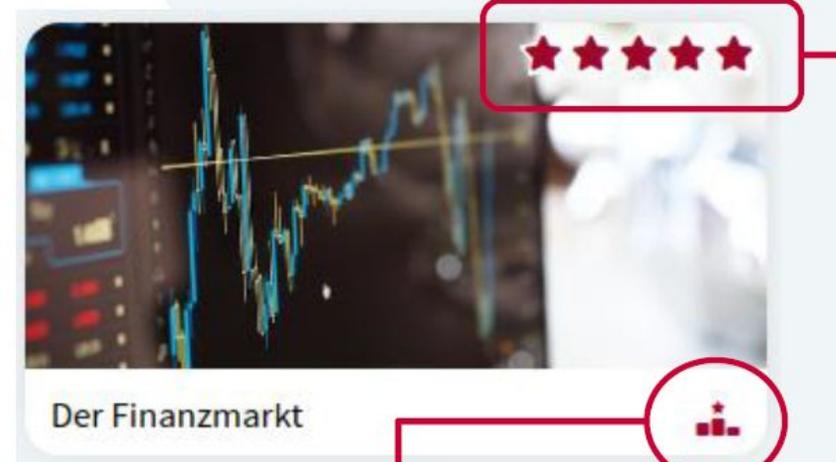
## eduthek - Qualitätssicherung

bmbwf.gv.at



Themenschwerpunkte durch  
Redaktion kuratiert

Beinhalten Ressourcen und  
zusätzliche Informationen



Von Redaktionsteam  
qualitätsgesicherte Ressourcen

Bewertet von Nutzer/innen

# eduthek Neuausrichtung

## → **Ausbaustufe I:**

- ◆ Integration in das Bildungsportal
- ◆ Inhalte: derzeit eTapas digi.komp & Themenschwerpunkte

## → **Ausbaustufe II:**

- ◆ Externe „Metadatenprovider“ (neue Einreichmodalitäten)
- ◆ Verknüpfung mit digitaler Prüfungsumgebung

# eduthek Ressourcen

Ressource erstellen

Zeilen pro Seite 50 1-50 von 944

|   | Titel   | Benutzer   | Status         | eTapa | Veröffentlicht   | Aktionen  |
|---|---|--|----------------|-------|------------------|---|
|    | Österreich und das EU-Budget                          | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 16.09.2024 09:20 |       |
|    | Künstliche Intelligenz und Machine Learning           | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 15.09.2024 18:20 |       |
|    | KI: Schnitzeljagd mit dem Micro:bit                   | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 15.09.2024 17:36 |       |
|    | Unterrichtsmodule Künstliche Intelligenz              | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 15.09.2024 17:25 |       |
|    | Steuern - Muss das denn sein?                         | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 15.09.2024 16:35 |       |
|    | You can code  | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 13.09.2024 12:29 |       |
|  | Denken lernen, Probleme lösen                         | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 13.09.2024 09:25 |   |
|  | Mehr haben oder mehr vom Leben haben?                 | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 13.09.2024 08:07 |   |
|  | Materialien der OeNB für den Finanzbildungsunterricht | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 13.09.2024 07:50 |   |
|  | Ich kauf mir was                                      | Julia Prohaska (julia.prohaska@bmbwf.gv.at)              | Veröffentlicht | -     | 12.09.2024 21:47 |   |
|  | Big Data  | Setara-Anna Lorenz (setara-anna.lorenz@bildungsgrund.at) | Veröffentlicht | -     | 11.09.2024 21:36 |   |

# eduthek Ressourcen

## Ressource

Zurück

Alles einklappen

### Details

Titel 

Beschreibung 

Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Tabelle Hilfe

↶ ↷ **B** *I* A             

p 0 Wörter ↗

Lizenz 

cc-by ↕

Urheber/innen 

Riepl Andreas

# eduthek Ressourcen

Lizenz ⓘ

cc-by

Urheber/innen ⓘ

Riepl Andreas

Bild ⓘ ?

Bitte wählen Sie ein aussagekräftiges Bild für Ihren Inhalt. Beachten Sie das Urheberrecht! Wir empfehlen [pixabay.com](https://pixabay.com) als Quelle für Bilder.

Maximale Dateigröße: Unbegrenzt, Maximale Anzahl: 1, Gesamtgröße: 10 MB



Akzeptierte Dateitypen:

Bilddateien .ai .bmp .gdraw .gif .ico .jpe .jpeg .jpg .pct .pic .pict .png .svg .svgz .tif .tiff

Schulstufen ⓘ

Sekundarstufe 2

Elementarstufe

Primarstufe

Sekundarstufe 1

Tertiär

Erwachsenenbildung

Gegenstandsbereiche ⓘ

Wirtschaft

Informatik

Kunst

Geographie

Geschichte

Sprachen

Mathematik

Naturwissenschaften

Philosophie

# eduthek Ressourcen

Inhaltstypen ⓘ

Aufgabe

- Interaktive Übung
- Lernstrecke
- Begleitmaterial

Zwecke ⓘ

Lernen ohne Begleitung/Selbstlernen

- Unterrichtsvorbereitung
- Lernen mit Begleitung

Dauer

30 Minuten ▾

Vorkenntnisse ⓘ

Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Tabelle Hilfe

↶ ↷ **B** *I* A ▾  ▾             

p

0 Wörter

# eduthek Ressourcen

Kanäle

Eingabemodus

Als eTapa veröffentlichen

Einfacher Modus  Expert/innen Modus

## 1. Aktivität/Ressource

Beschreibung (Anweisung für Schüler:innen) 

Link

Dateien (Bilder, Dokumente oder H5P Inhalte)

Maximale Größe für Dateien: Unbegrenzt, maximale Anzahl von Anhängen: 10

📁 Dateien

  
Bewegen Sie Dateien in dieses Feld (Drag-and-drop)

Akzeptierte Dateitypen:

Archiv (H5P) .h5p

Bilddateien .ai .bmp .gdraw .gif .ico .jpe .jpeg .jpg .pct .pic .pict .png .svg .svgz .tif .tiff

Dokumente .doc .docx .epub .gdoc .odt .oth .ott .pdf .rtf

Kompetenzen 

Primarstufe 

Suchen 

Kompetenzen

Aktionen

# eduthek Ressourcen

Einfacher Modus  Expert/innen Modus

**Der Expert/innen-Modus adressiert erfahrene Benutzer/innen. Es wird ein leerer eduvidual.at (Moodle)-Kurs für Sie bereitgestellt, den Sie entweder über einen Import oder mit dem Sharing Cart befüllen können.**

# eTapas/digi.komp

Überarbeitung



# OER

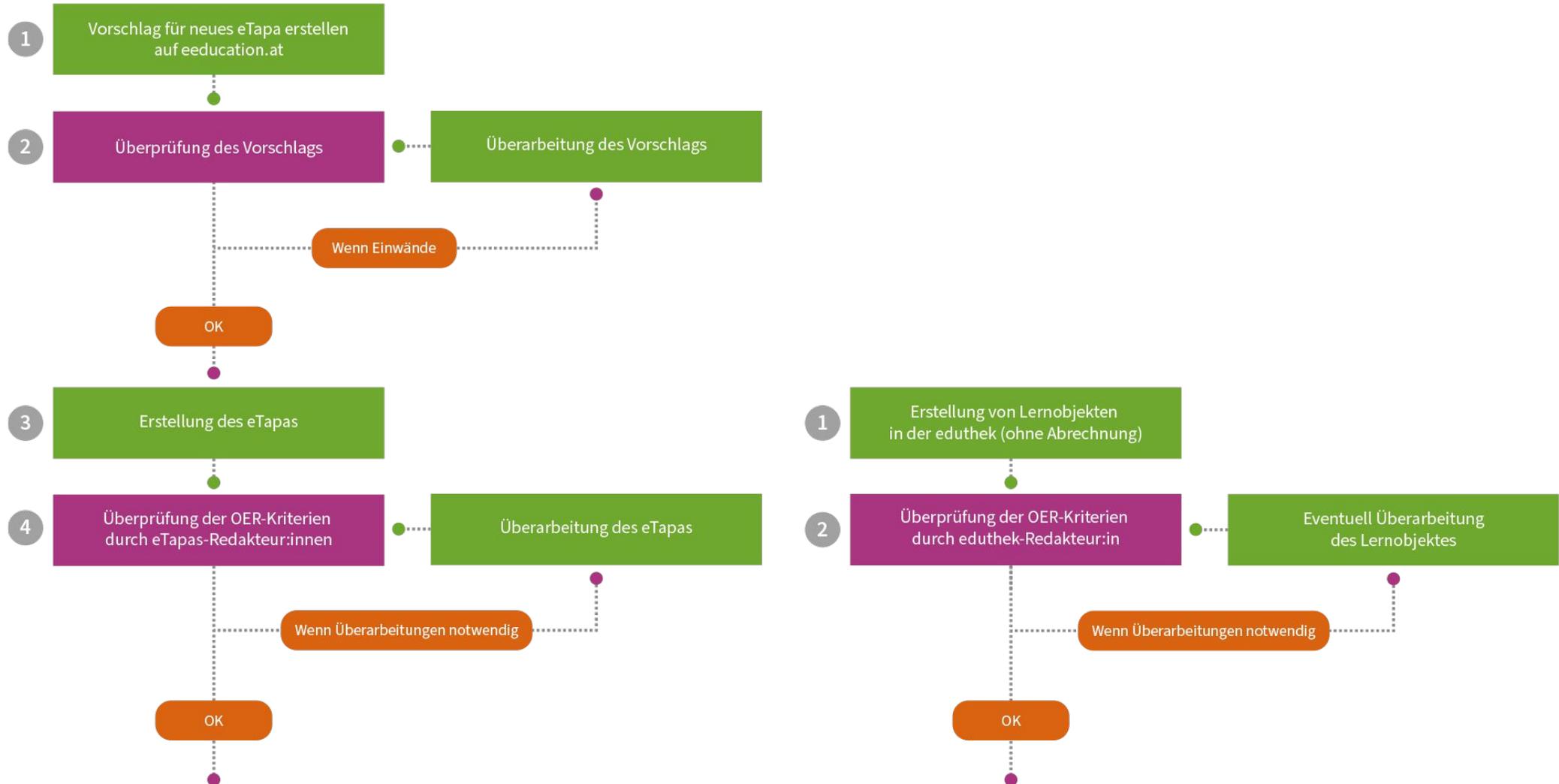
Open Educational Resources (OER) sind frei zugängliche und oft frei bearbeitbare Bildungsmaterialien, die für Lehren, Lernen und Forschen verwendet werden können.

# OER

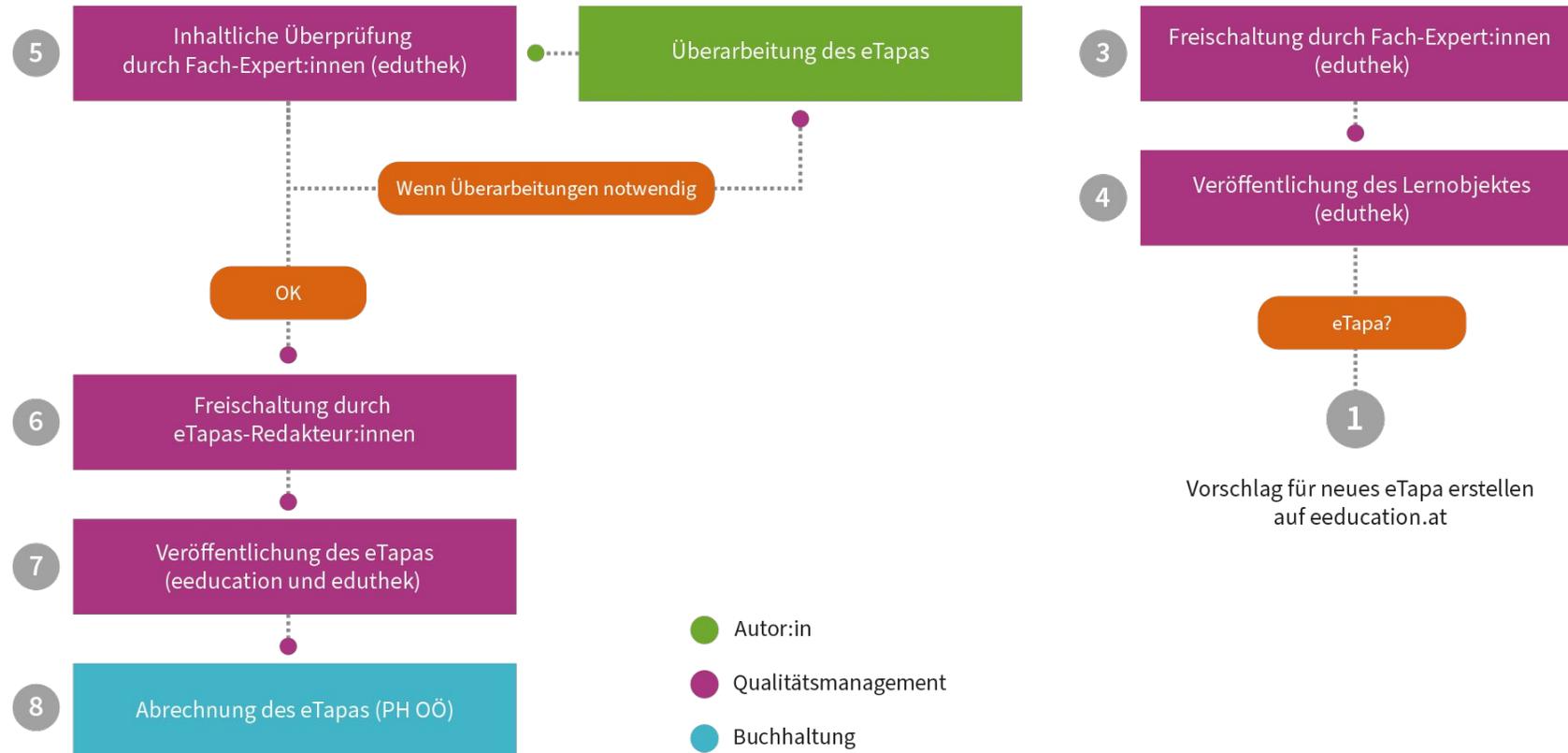
## Warum sind OERs wichtig für das Bildungssystem?

- Qualitätsverbesserung
- Erweiterung des Angebots digitaler Materialien
- Chancengleichheit und Zugänglichkeit
- Kosteneffizienz
- Flexibilität und Anpassbarkeit
- Gemeinschaftsaufbau und Netzwerkeffekte
- Digitale Kompetenz

# eTapas/eduthek-Lernobjekte Einreichprozess I



# eTapas/eduthek-Lernobjekte Einreichprozess II



# eTapas

## Neues eTapa erstellen

### Basisdaten:

Titel: \*

Beschreibung: \*

Schulstufen: \*

|                                 |
|---------------------------------|
| Primarstufe (1. Schulstufe)     |
| Primarstufe (2. Schulstufe)     |
| Primarstufe (3. Schulstufe)     |
| Primarstufe (4. Schulstufe)     |
| Sekundarstufe I (5. Schulstufe) |
| Sekundarstufe I (6. Schulstufe) |
| Sekundarstufe I (7. Schulstufe) |
| Sekundarstufe I (8. Schulstufe) |

Fächer: \*

### Kompetenzen:

Im Kompetenztitel suchen



Filter nach Bildungsstufe



Filter nach Bildungsstandar



Filter nach Fach



> [Primarstufe](#)

> [Sekundarstufe I](#)

> [Sekundarstufe II](#)

> [Tertiäre Bildung](#)

> [Überfachliche Kompetenzen](#)

# eTapas

Der Vorschlag für das eTapa wurde bestätigt. Bitte Klicken sie auf "Eduthek Ressource erstellen", um die Ressource zu befüllen. Nach dem Befüllen und der Bestätigung durch das Eduthek Redaktionsteam tragen Sie bitte den Link in dem Feld unten ein.

 Eduthek Ressource erstellen

## Link zur eduthek → eduthek Ressourcen

### Ressource

Zurück Alles einklappen

Details

Titel

Beschreibung

Lizenz

Urheber/innen

Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Tabelle Hilfe



p 0 Wörter

# eTapas/digi.komp

- Begutachtung eTapas (eeducation.at u. eduthek)
- Übertragen der eTapas von eEducation → eduthek
  
- Begutachtung digi.komp-Beispiele (community.eeducation.at)
- Übertragung von digi.komp-Beispielen → eduthek

Suche im Raster-Titel  
DigCompEdu Deutsch



FILTER

ADMIN FILTER

LÖSCHEN

Meine Raster  Für mich freigegeben  Freigegeben  Global search

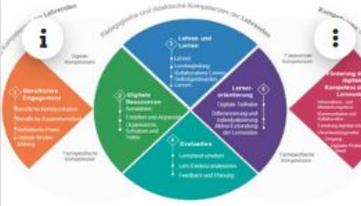
+ RASTER HINZUFÜGEN

LISTENANSICHT RASTERANSICHT



DigCompEdu Deutsch 1 |  
Berufliches Engagement mit  
Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch Level  
Assessment (A/B/C)

DE     



DigCompEdu Deutsch 6 |  
Förderung der digitalen Kompetenz  
der Lernenden mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 5 |  
Befähigung der Lernenden mit  
Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 4 |  
Beurteilung mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 3 | Lehren  
und Lernen mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 2 | Digitale  
Ressourcen mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 2 | Digitale  
Ressourcen mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 3 | Lehren  
und Lernen mit Aktivitäten

DE     



DigCompEdu Deutsch 4 |  
Beurteilung mit Aktivitäten

DE     



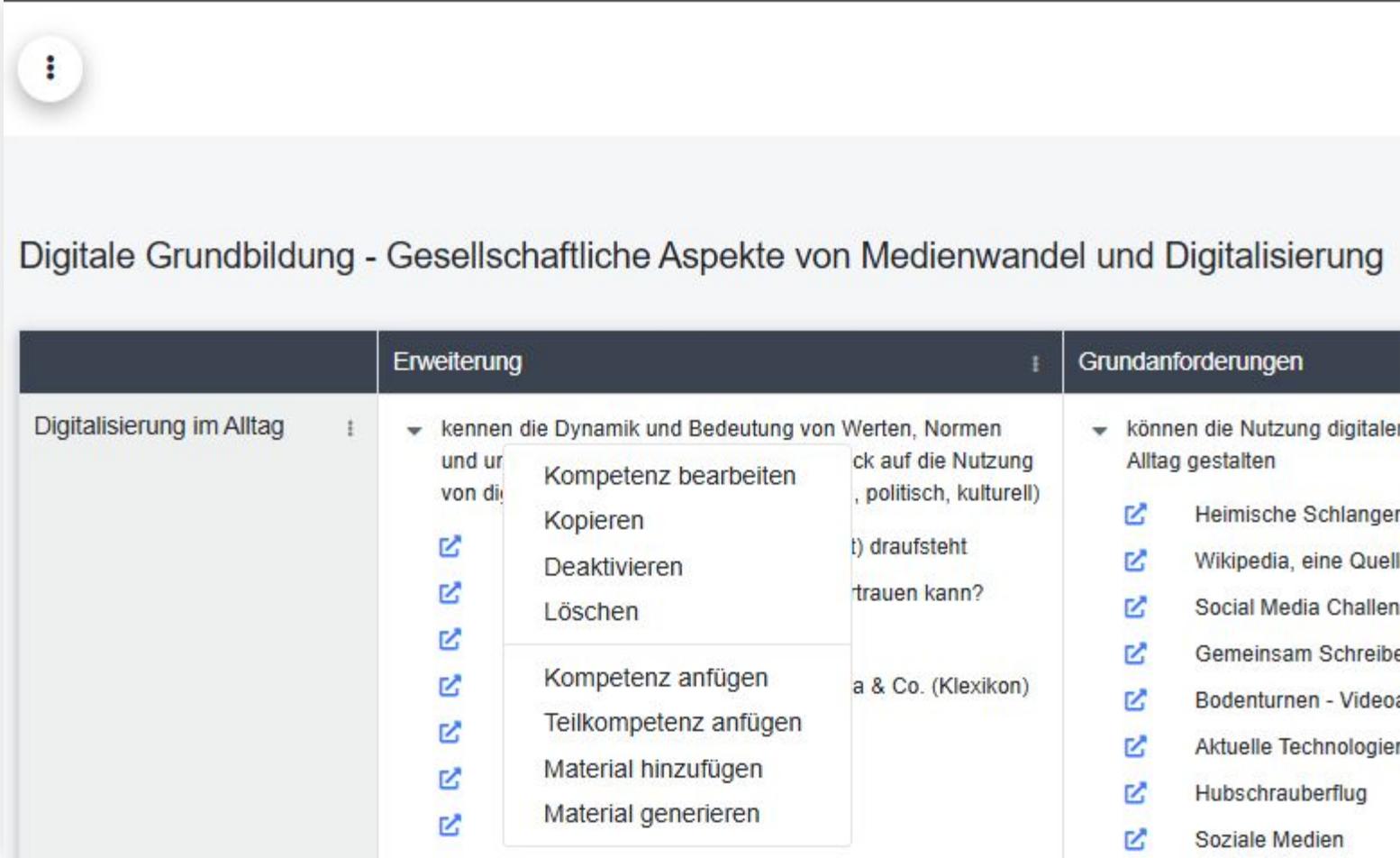
## Pflichtgegenstand Digitale-Grundbildung mit Übungen 2023



- Dashboard
- Themen
- Berufsfelder
- Export
- Import
- Konfiguration
- Grids comparison

|  | 5. Schulstufe  | 6. Schulstufe  | 7. Schulstufe  |
|--|--|--|--|
| <p>Orientierung:<br/>gesellschaftliche Aspekte<br/>von Medienwandel und<br/>Digitalisierung analysieren<br/>und reflektieren</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (T) das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Ohne Regeln geht es nicht</a></li> <li><a href="#">Hardware</a></li> <li><a href="#">Programmieren - Hour of Code</a></li> <li><a href="#">Spielerisches Programmieren</a></li> <li><a href="#">Suchmaschinen - Wie funktioniert eine Suchmaschine?</a></li> </ul> </li> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (G) erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Die Passwort-Story</a></li> <li><a href="#">Gefühle-Quiz</a></li> <li><a href="#">Leben ohne Handy</a></li> <li><a href="#">Handy und Forschung</a></li> <li><a href="#">Vor Dingen schützen, die mir Angst machen</a></li> <li><a href="#">Leben mit und ohne Handy</a></li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (T) Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzerinnen und Nutzer verbessert werden kann.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Darf ich mich vorstellen? Wer bin ich?</a></li> <li><a href="#">Darf ich vorstellen? - Mein Haustier!</a></li> <li><a href="#">Computersicherheit</a></li> </ul> </li> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (G) Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Produce a Strip Cartoon</a></li> <li><a href="#">Urheberrecht</a></li> <li><a href="#">Darf ich mich vorstellen? Wer bin ich?</a></li> <li><a href="#">Darf ich vorstellen? - Mein Haustier!</a></li> <li><a href="#">Computersicherheit</a></li> <li><a href="#">Der Zauberlehrling</a></li> <li><a href="#">Einzeller</a></li> </ul> </li> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (G) geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (T) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Fehlererkennung</a></li> <li><a href="#">Gefühle-Quiz</a></li> <li><a href="#">Gymnastik bei Computerarbeit</a></li> <li><a href="#">Was heißt denn hier Bio?</a></li> <li><a href="#">Handy und Forschung</a></li> <li><a href="#">Plastik - Fluch oder Segen?</a></li> <li><a href="#">Tourismus in Österreich</a></li> </ul> </li> <li>▶ Die Schülerinnen und Schüler können - (T) beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physikalische Systeme steuert.</li> <li>▼ Die Schülerinnen und Schüler können - (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.                             <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Die Passwort-Story</a></li> <li><a href="#">Elterbefragung zum Handy in der Schule</a></li> </ul> </li> </ul> |

# KI-Integration



Digitale Grundbildung - Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

|                           | Erweiterung  | Grundanforderungen   |
|---------------------------|--|--|
| Digitalisierung im Alltag | <ul style="list-style-type: none"><li>kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und ur... von die</li><li>Kompetenz bearbeiten</li><li>Kopieren</li><li>Deaktivieren</li><li>Löschen</li><li>Kompetenz anfügen</li><li>Teilkompetenz anfügen</li><li>Material hinzufügen</li><li>Material generieren</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>können die Nutzung digitaler Alltag gestalten</li><li>Heimische Schlanger</li><li>Wikipedia, eine Quell</li><li>Social Media Challen</li><li>Gemeinsam Schreibe</li><li>Bodenturnen - Videoz</li><li>Aktuelle Technologier</li><li>Hubschrauberflug</li><li>Soziale Medien</li></ul> |

# KI-Integration

Digitale Grundbildung - Gesellschaft

Erweiterung

Digitalisierung im Alltag

kennen und unternehmen von digitalen Medien

Lernmaterial Lösung Kompetenzzuordnung Erweitert

Name \*

Typ \* ?

Übungstext

Übungstext

Lückentext

Multiple-Choice

GENERATE

# Pflichtgegenstand Digitale-Grundbildung mit Übungen 2023 (AHS Unterstufe, Mittelschule)

(Klasse: 5. - 8. Schulstufe)

Materialien:  eTapas  eduthek  digi.komp

|   | 5. Schulstufe | 6. Schulstufe | 7. Schulstufe | 8. Schulstufe |
|---|---------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>Orientierung:</b><br>gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren | 3<br>21       | 4<br>29       | 4<br>10       | 3<br>4        |
| <b>Information:</b> mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen                    | 4<br>62       | 3<br>26       | 4<br>41       | 3<br>14       |
| <b>Kommunikation:</b><br>Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme               | 3<br>20       | 3<br>4        | 4<br>11       | 4<br>6        |
| <b>Produktion:</b> Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren           | 5<br>35       | 4<br>31       | 4<br>3        | 4<br>6        |

# Dakora+

## Digitales Arbeiten mit Kompetenzraster

Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation



# Was macht Dakora+?

- kurze, alltagstaugliche Diagnose der Lernstände
- kontinuierliches, wirksames Feedback in den Lernprozess integrieren
- herausfordernde Lernwege individuell gestalten und begleiten können
- iterative Lernschleifen ermöglichen [Assessment – Feedback - Förderung]
- Aktivität der Lernenden zunehmend erhöhen [Verantwortung übergeben]
- Möglichkeiten für individuelle und kriterienbasierte Vergleiche schaffen
- im Team überfachliche Kompetenzen bewerten und trainieren

# diggr+

## Digitale Grundbildung und mehr!

Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation



Abgegeben

Abgeschlossen

Alle

fiktives Restaurant

Modul 6 - Webdesign

Modul 7 - Datenmanagement

Modul 8 - Websites mit Datenbankanbindung

24.1.2024



Wordpress Website 2

24.1.2024



MS Schüler  
ms.schueler (Schüler:in)

 **Meine Arbeitsmappe**

 Mein Kompetenzprofil

 Einstellungen

 Abmelden

## Meine Arbeitsmappe

Einklappen <

Kurs auswählen

 **Schuljahresübergreifend  
Riepl Andreas Digitale  
Grundbildung**

Kompetenzbereich: +

Alle

Neue Aufgaben

In Arbeit

Abgegeben

Abgeschlossen

Alle

Aufgaben

Eigene Beiträge

Suchen



**Abenteuer Wiese**

Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen



**Alexander der Große**

Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen



**Animationsfilme mit iPad und Co**

Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren



**Arbeitswelt - Kinderarbeit**

Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren



**Audio**

Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren



**Augmented Reality**

Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren



**Austausch von Daten unterschiedlicher Datenträger**

Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren



**Austausch von Daten unterschiedlicher Datenträger**

Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen



+ Neuer Eintrag

# Schulentwicklungsberatung

Digitale Schulentwicklung



# Schulentwicklungsberatung

- Aufbau/Vernetzung bei regionalen PHen
- Erstellung von prototypischen Digitalisierungskonzepten für Communities
- Betreuung von BLKs u. Schulentwickler:innen
- Fortbildungen für digi.konzept-Assistent u. QM eEducation

# Qualitätsmatrix eEducation 2025



## Organisation

- Digitale Schulentwicklung
- Leadership und Schulkultur
- Infrastruktur

Digitalisierungskonzept



## Personal

- Personalaufnahme, Einsatz und Austritt
- Bedarfsanalyse und Maßnahmen der Personalentwicklung

Individuell



## Unterricht

- Unterrichtsgestaltung
- Individuelle und kooperative Unterrichtsentwicklung

eDidaktik

# Qualitätsmatrix - Frameworks und Wirkungsbereiche



# digi.konzept-Assistent - Qualitätsmatrix



< **Qualitätsmatrix** Maßnahmen Digitalisierungskonzept Projektmanagement QMS: Schulentwicklungspla >

## Qualitätsmatrix

Help & tutorials ⓘ

Organisation ⓘ Personal ⓘ Unterricht ⓘ

1.1 1.2 1.3

Inhaltsverzeichnis Qualitätsmatrix

## Digitale Schulentwicklung

### 1.1.1. Struktur der digitalen Schulentwicklung

^ einklappen

| Stufe A  | Stufe B   | Stufe C   | Stufe D / Erweiterung |
|--|---|---|-----------------------|
| <p>Die digitale Schulentwicklung wird vollständig von einer einzelnen Person (z.B. Schulleitung, eLearning/IT/eEducation-Beauftragte/r) ohne Einbindung des Kollegiums getragen. Dieses wird nur über das Kollegium betreffende Auswirkungen informiert.</p> <p>ODER</p> <p>Die digitale Schulentwicklung besteht aus unkoordinierten Einzelmaßnahmen, die von Einzelpersonen oder kleinen Projekt- bzw. Interessengruppen getragen werden. Die Schulleitung sieht sich dabei in der Rolle, diese Aktivitäten zuzulassen und nach Möglichkeit mit nötigen Ressourcen auszustatten.</p> <p><b>IST-STAND</b> ✎</p> | <p>Die digitale Schulentwicklung wird von der Schulleitung und/oder einer für dieses Thema verantwortlichen Person bzw. Gruppe koordiniert.</p> <p>Es wird darauf geachtet, dass die diversen Maßnahmen im Rahmen der digitalen Schulentwicklung zu den Bedarfen und Zielen der Schule passen, die sich aus dem Schulprofil, eventuell aus QMS-Instrumenten oder anderen strategischen Überlegungen ergeben.</p> <p>Zudem herrscht an der Schule das Bewusstsein, dass die digitale Schulentwicklung in der allgemeinen Schulentwicklung integriert sein muss und nicht ein eigenes Randthema darstellen darf.</p> <p><b>ZIEL</b> ✎</p> <p>Maßnahme erstellen</p> | <p>Die digitale Schulentwicklung basiert auf einem idealerweise partizipativ erstellten Digitalisierungskonzept (siehe 1.1.3 - 1.1.6) und wird von einer dafür verantwortlichen Person oder Gruppe koordiniert. Wenn es an der Schule eine Steuergruppe, Schulentwicklungsgruppe, Qualitätsgruppe oder Ähnliches gibt, dann ist diese Person bzw. ein/e Vertreter/in der Gruppe ein Teil davon (siehe auch 1.2.7).</p> <p>Die digitale Schulentwicklung bzw. das Digitalisierungskonzept ist in die Instrumente und Aktivitäten im Rahmen von QMS integriert (Pädagogische Leitvorstellungen - siehe 1.1.7, Schulentwicklungsplan - siehe 1.1.8, Q-Handbuch - siehe 1.1.9, Fort- und Weiterbildungsplanungskonzept - siehe 2.).</p> |                       |

# digi.konzept-Assistent - digitale Schulentwicklung



Qualitätsmatrix    Maßnahmen    Digitalisierungskonzept    Projektmanagement    QMS: Schulentwicklungspla

## Qualitätsmatrix

Help & tutorials ⓘ

Organisation ⓘ    Personal ⓘ    Unterricht ⓘ

1.1    1.2    1.3

Inhaltsverzeichnis Qualitätsmatrix

### Digitale Schulentwicklung

| Stufe A   | Stufe C   | Stufe D / Erweiterung   |
|---|---|---|
| <p>1.1.1. Struktur der digitalen Schulentwicklung<br/>^ einklappen</p> <p>Die digitale Schulentwicklung wird vollständig von einer einzelnen Person (z.B. Schulleitung, eLearning/IT/eEducation-Beauftragte/r) ohne Einbindung des Kollegiums getragen. Dieses wird nur über das Kollegium betreffende Auswirkungen informiert.</p> <p>ODER</p> <p>Die digitale Schulentwicklung besteht aus unkoordinierten Einzelmaßnahmen, die von Einzelpersonen oder kleinen Projekt- bzw. Interessengruppen getragen werden. Die Schulleitung sieht sich dabei in der Rolle, diese Aktivitäten zuzulassen und nach Möglichkeit mit nötigen Ressourcen auszustatten.</p> <p><b>IST-STAND</b> ✎</p> | <p>Die digitale Schulentwicklung wird von der Schulleitung und/oder einer für dieses Thema verantwortlichen Person bzw. Gruppe koordiniert.</p> <p>Es wird darauf geachtet, dass die diversen Maßnahmen im Rahmen der digitalen Schulentwicklung zu den Bedarfen und Zielen der Schule passen, die sich aus dem Schulprofil, eventuell aus QMS-Instrumenten oder anderen strategischen Überlegungen ergeben.</p> <p>Zudem herrscht an der Schule das Bewusstsein, dass die digitale Schulentwicklung in der allgemeinen Schulentwicklung integriert sein muss und nicht ein eigenes Randthema darstellen darf.</p> <p><b>ZIEL</b> ✎</p> <p>Maßnahme erstellen</p> | <p>Die digitale Schulentwicklung basiert auf einem idealerweise partizipativ erstellten Digitalisierungskonzept (siehe 1.1.3 - 1.1.6) und wird von einer dafür verantwortlichen Person oder Gruppe koordiniert. Wenn es an der Schule eine Steuergruppe, Schulentwicklungsgruppe, Qualitätsgruppe oder Ähnliches gibt, dann ist diese Person bzw. ein/e Vertreter/in der Gruppe ein Teil davon (siehe auch 1.2.7).</p> <p>Die digitale Schulentwicklung bzw. das Digitalisierungskonzept ist in die Instrumente und Aktivitäten im Rahmen von QMS integriert (Pädagogische Leitvorstellungen - siehe 1.1.7, Schulentwicklungsplan - siehe 1.1.8, Q-Handbuch - siehe 1.1.9, Fort- und Weiterbildungsplanungskonzept - siehe 2.).</p> |

# digi.konzept-Assistent - Schulentwicklungsplan



isierungskonzept

Projektmanagement

QMS: Schulentwicklungsplan

Evaluation

Ausblick



## Schulentwicklungsplan (SEP)

Weitere Informationen zum Schulentwicklungsplan und SMARTen Zielen

Help & tutorials 

Ziel

Basisdaten

Maßnahmen

Indikatoren

Definieren Sie hier Ihr Strategisches Ziel im SEP für die digitale Schulentwicklung

SMARTe  
Zielformulierung

Das ist mein an zuerst gedachtes Grobthema

Sichern

Download Schulentwicklungsplan

Zurück

Weiter

# digi.konzept-Assistent - Digitalisierungskonzept



Navigation bar with five buttons: Digitalisierungskonzept, Projektmanagement, **QMS: Schulentwicklungsplan**, Evaluation, Ausblick. Arrows on the left and right sides.

## Schulentwicklungsplan (SEP)

Weitere Informationen zum Schulentwicklungsplan und SMARTen Zielen

Help & tutorials ⓘ

Sub-navigation bar with four buttons: **Ziel**, Basisdaten, Maßnahmen, Indikatoren.

Definieren Sie hier Ihr Strategisches Ziel im S...

SMARTe  
Zielformulierung

Zurück

### Digitalisierungskonzept

#### Download Digitalisierungskonzept

- IST-Stände und Ziele unabhängig von bestehenden Maßnahmen in den Report einschließen.
- Feedback history einschließlich aller früheren Konzepte in den Report einschließen

 Download Digitalisierungskonzept

#### Digitalisierungskonzept einreichen

 Einreichen

 Zurücksetzen

# Praxistage eEducation

ARS-Festival 3.-5.9.25

 Bundesministerium  
Bildung



# Media Literacy Award (MLA)



© power playground: Powerplayground / Johannes Ambrosch (AT), Marlene Noggler (AT), Daniel Otto (AT), Helwin Prohaska (AT), Florian Rudinger (AT), Andreas Stojanovic (AT), Photo: vog.photo

 **Danke!**

**Mag. Andreas Riepl**  
Leitung eEducation Austria

